●おさらい●オープニング～ウッドフォールの神殿に入るまで

前号の攻略範囲を再チェック

まずは、先月号で紹介した範囲を、もう一度チェックしておこう。やり残したことはない？ ハートのかけらはOK？

最初の3日間

●エポナに乗って逃げるスタルキッドを追って、森の奥へ。大木のうろに入ったあと、デクナッツの姿にされてしまう。このとき妖精チャットが仲間になる。デク花ジャンプを使いながら、さらに奥へと進むと、やがてクロックタウンの時計塔の中にたどり着く。そこで出会うお面屋と会話をする。

⬅お面屋は、以後ずっとこの時計塔の中でリンクを待っている。新しいお面をゲットしたら、それについて寸評してくれる

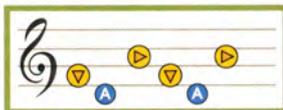
●町の北にある大妖精の泉へ。はぐれ妖精さがしを頼まれる。
●はぐれ妖精をさがして、再び大妖精の泉へ。**魔法力**をゲット。以後、デクナッツリンクの状態でシャボンが使用可能に。
●町の北でチンクルから**マップ**を買う。ルピーは草刈りで。
●町の北でジムがねらう風船を、シャボンで割る。ボンバーズとのかくれんぼゲームをクリアして、暗号をゲット。

1～5はボンバーズのいる場所。5は、ナベかま亭のそばにあるデク花を使い、デク花ジャンプでわらぶき屋根に上がる。はぐれ妖精は、昼と夜でいる場所が違う。夜はデク花を使ってゲット

●町の東にある秘密の通路から天文台へ。
●望遠鏡で時計塔の上にいるスタルキッドを見ると、月の目から涙が落ちる。天文台の外に出て、**月の涙**をゲット。
●時計塔の前のデク花にいるアキンドナッツに月の涙を渡し、**土地の権利書**をゲット。

●最期の日の夜0時をまわったら、時計塔の前のデク花を使い時計塔の上へ。
●スタルキッドにシャボンをぶつけて、**時のオカリナ**をゲット。以前の記憶がよみがえり、**「時の歌」**を思い出す。
●時のオカリナ（このときはデクラッパ）で、「時の歌」を吹き、最初のセーブを行う。
●時計塔の中で、お面屋から**「いやしの歌」**を教わる。リンクの姿にもどり、**デクナッツの仮面**をゲット。

クロックタウン

●時計塔の横にあるフクロウの石像を剣で斬っておく。
●はぐれ妖精をつかまえて、もう一度大妖精の泉へ。**大妖精のお面**をゲット。
●タルミナ平原のデク花を利用して、天文台の中へ。通路を逆もどりして、リンクの姿で町に出る。ジムから**ボンバーズ団員手帳**をゲット（もう一度かくれんぼをしてという方法もある）。
●天文台（または雑貨屋）のカカシに、自分で作った曲を録音する。**「時の逆さ歌」**と**「時のかさね歌」**について教わる。

時の逆さ歌

時間の流れが遅くなる。もう一度吹くと、もとのはやさに戻る。

時のかさね歌

昼に吹けばその日の夕方に、夜に吹けば次の日の朝に時間を進められる。

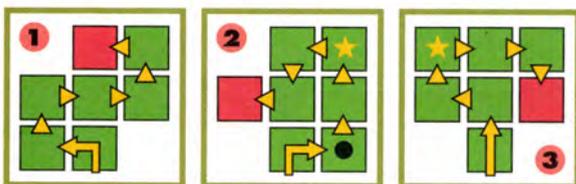
タルミナ平原

●リンクの姿で町の南門から出て（デクナッツリンクでは出られない）、まっすぐ南へ。沼地に向かう。
●デクババを倒せば、**デクの実**、**デクの棒**をゲットできる。また、**ボム袋**を町の西にあるバクダン屋で買えば、以後**バクダン**を持てるようになる（ボム袋を持っていなければ、草を刈ってもバクダンが出てくることはない）。

はみだしゼルダ

やたらすばしっこいボンバーズたち。かくれんぼで苦労した人も多いだろう。デクの実を使うと、彼らの動きを止めることができ、簡単にクリアできるのだ。なんだかいまさらで申し訳ない…。

沼地

●沼の観光ガイドのそばにあるフクロウの石像を斬っておく。
●沼の観光ガイドで話を聞き、魔法オババの薬屋へ向かう。
●コタケの頼みで、コウメを探しに不思議の森へ。不思議の森ではサルが道案内をしてくれるが、日替わり迷路となっている。
●コウメを見つけて、元気の出るものを要求される。薬屋に戻り、コタケから**赤いクスリ（ビン1）**をゲット。再びコウメの倒れている場所へ行き、赤いクスリを飲ませてやる。
●コウメが沼の観光ガイドに戻り、ボートクルーズに乗船できるようになる。このとき、**写し絵の箱**をゲットできる。
●ボートクルーズで、デクナッツの城の前へ。

⬆日替わり迷路は上記のとおり。赤い場所がコウメの倒れている場所。2～3日目は、星印の場所にコタケが移動している（薬屋にはいない）ので注意

デクナッツの城

●兵士に見つからないように、中庭から魔法のマメ屋の穴へ。その場所で**魔法のマメ**を買い、ビンで新鮮な**泉の水**をゲット。
●城の裏庭にマメをまき、泉の水をかけて育てる。
●育った葉に乗って、中庭上空の入口へ。デク花ジャンプで中庭上空をクリアし、国王の間のオリの中へ。
●リンクの姿でサルと会話。ロープを斬ろうとする（斬れない）。デクナッツリンクの姿で、**「目覚めのソナタ」**を教わる。
●沼の上空をデク花ジャンプで進み、滝のそばの石板をチェックし**「大翼の歌」**を覚える（各地のフクロウの石像へワープ可能）。

まずは中庭左からAの穴へ。Bの穴に出るので、一段下に降り、マメ屋の穴へ。マメをゲットしたら、裏庭Cにマメをまき、中庭上空をデク花ジャンプで飛び、Dへと進む

「目覚めのソナタ」を覚えたら、Eの通路を使って、沼の上空を進み、Fをめざす。この先がウッドフォールだ

ウッドフォール

●デク花ジャンプで進み、Gの場所でデクラッパを使い「目覚めのソナタ」を吹く。

⬆ここにもフクロウの石像がある。斬っておけば、以後「大翼の歌」でワープ可能に

ここまでにゲットできる ハートのかけらリスト

クロックタウン

●時計塔の扉の前。
●北の木の上。すべり台からジャンプ。すべり台には、横にある長方形の木から上がったほうがラク。
●剣道場の上級者コースクリア。
●ポストハウスの10秒ゲームクリア。
●銀行に5000ルピー預ける（ちなみに200ルピーで**大人のサイフ**をゲットできる）。
●デクナッツのプレイスポット3日間パーフェクトクリア。

タルミナ平原

●天文台の望遠鏡をしばらくのぞいていると、アキンドナッツを発見できる。彼が隠れた穴に行き、150ルピーで買う。ねぎれば100ルピーになる（大人のサイフが必要）。
●ミルクロード方面手前の草むらにある隠し穴（デクババとチョウチョが目印）。中でピーハットを倒す。コキリの剣だけだとつらいかも…。
●雪山方面にあるキノコ岩そばの隠し穴。中にいるドドンゴを倒す。シッポを剣で攻撃する。
●4カ所の隠し穴にある大きいゴシップストーンすべてに、デクラッパで「目覚めのソナタ」を聞かせる。

沼地～デクナッツの城

●沼地へ向かう途中（チンクルの手前あたり）にある大木の上。
●観光ガイド前にいるアキンドナッツに土地の権利書を渡し、デク花ジャンプで屋根の上へ。
●デクナッツの城の中庭。
●ウッドフォールの宝箱。

⬆すべり台の上には、こっちから登ればラク

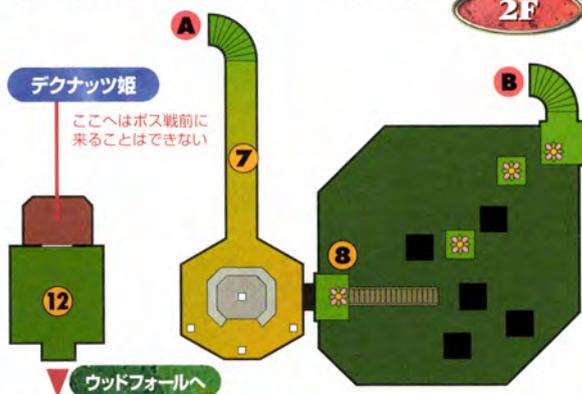
⬆4カ所にちらばっている大ストーンをさがせ！

はみだしゼルダ

沼地にあるクモ館はクリアしただろうか？　魔法のマメ、ビン（泉の水）、弓矢（あれば便利）をゲットしていればクリア可能だ。中ですべての黄金のスタルチュラを集めると、まことの仮面をゲットできる。

デク花ジャンプと弓矢で進め！

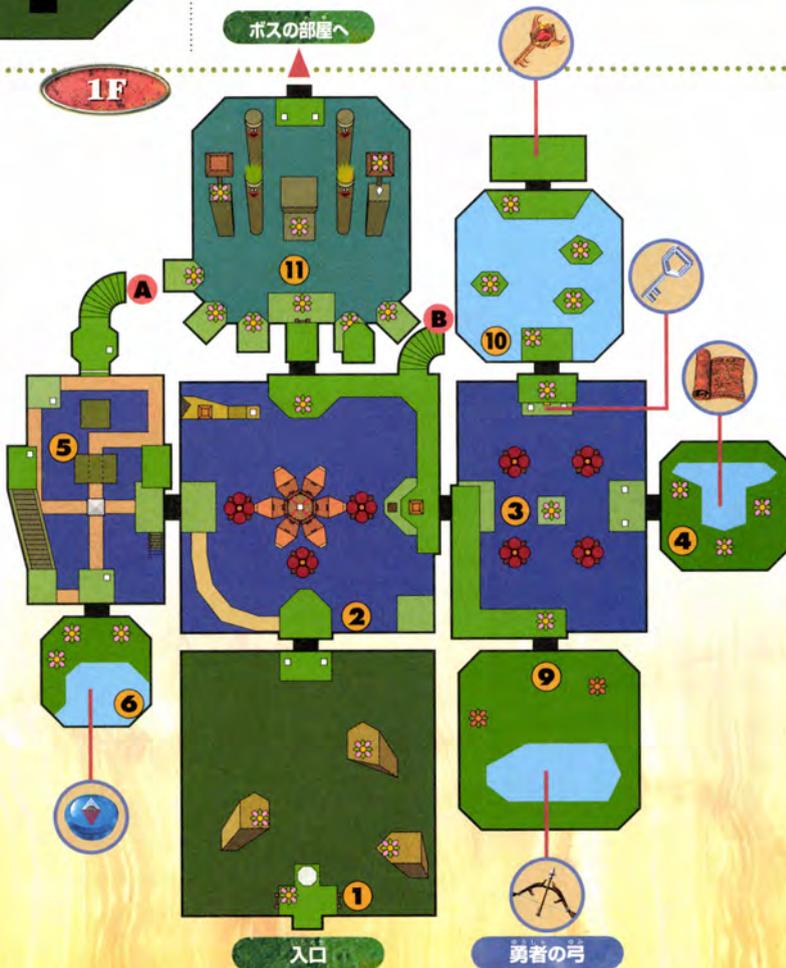
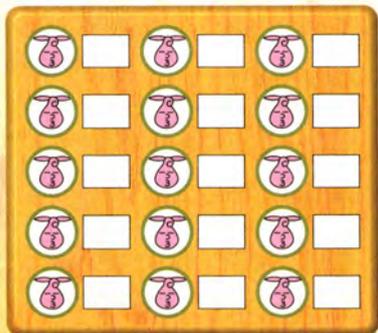
いよいよ最初のダンジョンに潜入。ボスを倒すまでをガイドするけど、はぐれ妖精は自分で見つけてほしい。大妖精のお面があれば、そう苦労はしないはず。

ウッドフォールの神殿

⬆ダンジョンの中で「大翼の歌」を吹けば、ダンジョン入口にワープできる。また、ボス戦勝利後、入口にボス部屋へのワープタイルが出現する。セーブ後、再び沼地を平和な状態にしたいときは、これでショートカットすればいい

⬆大妖精のお面をかぶっていれば、はぐれ妖精のいる部屋に入ると、髪がなびいて教えてくれる。また、はぐれ妖精のほうから近寄ってくるので、非常に便利。すべてのはぐれ妖精をつかまえたら、ウッドフォールの大妖精の泉へゴー！ 以後、回転斬りを使えるようになる

はぐれ妖精助けたよチェック

はみだしゼルダ

『時のオカリナ』のときから受け継がれている便利ネタ。デクの棒が燃え尽きてしまう前に、アクションアイコンが「しまう」となったらすかさず片づけよう。そのデクの棒を何度も使用できるぞ。

1 デク花ジャンプで足場を渡っていく。スタルチュラは無視していいが、草の中のハートが欲しい場合は、先に剣かシャボンで倒しておくこと。弱点は腹だ。

2 下に降りて、**3**の部屋へ進む。もちろんデクナッツリンクの状態で行くこと。リンクのままで水中に入ると毒のダメージを受けるのだ。水面に浮かんだ不気味な花は、デクナッツリンクだと足場として利用できる。

3 中央にあるデク花を利用して、左側の足場にある**小さなカギ**をゲット。**4**の部屋へ進む。

4 3匹のスナッパーを倒すと、**マップ**の入った宝箱が現れる。

⬅デク花にもぐって待機し、スナッパーが花の上に移動してきたら、ジャンプで飛び出る。これで簡単に倒すことができる

5 ブロックを奥へ押し（デクナッツリンクでOK）、木の足場を右回りに進む。ブロックで行き止まりになったら、入口側に押し返す。右に曲がり鉄格子の扉の前に。この扉は、すぐそばのトーチを灯すと開く。火種は、この部屋のスタルチュラのいた場所だ。

⬅火を運んでいると虫が近寄ってくる。水面に落ちないように、あわてずZ注目で正面に向きなおろう。デクの棒がない場合は、2の部屋入口にいる直立デクババからゲットできる

6 ドラゴンフライは、**4**の部屋のスナッパーと同じくデク花ジャンプで倒す。2匹とも倒すと**コンパス**が出現する。

5 さっき灯したトーチの火を、今度はこの部屋の上段に運ぶ。さらに火のついたデクの棒を持ったまま、空中に浮かぶ2つの足場をジャンプで渡り、クモの巣を燃やす。

⬅跳べなさそうで跳べる。クモの巣の方にジャンプするときは、Zで正面に向きなおらず、そのまま3Dスティックを左に入力したほうがいい

7 3本のトーチを灯すと、**8**の部屋への扉が開く。先にうるさいクロボーを剣で全滅させておいたほうがいい。

8 下の段に降りてドラゴンフライを誘導し、入口のデク花で倒しておくと後がラク。下の段には穴が開いていて、落ちると**2**の部屋に戻されてしまうので注意。移動する足場をデク花ジャンプで乗り継ぎ、Bの階段で**2**の部屋上段へ。

2 リンクの姿でスイッチを踏むと、下段から上段へハシゴがかかる。上段の扉から**3**の部屋を通過して**9**の部屋へ。

9 ダイナフォスを倒すと、**勇者の弓**をゲットできる。

⬅Z注目しながら、スキをみて剣で攻撃。盾やバック宙もうまく使おう。炎攻撃は盾で防御できる

3 **9**の部屋から出てくると、正面に目玉スイッチが見える。それを矢で撃つと、部屋中央のデク花が上下に動き出すので、それに乗り目玉スイッチの足場から**10**の部屋へ。

10 ゲッコーを倒すと奥の扉が開き、**ボス部屋のカギ**をゲット。

⬅まずゲッコーに剣でダメージを与えると、スナッパーに乗って暴れ出す。デクナッツリンクに変身して、デク花ジャンプでスナッパーをひっくり返す（4の部屋の要領）とゲッコーが逃げ回るので、リンクに戻り弓で攻撃（Z注目を忘れずに）。この繰り返しで勝てる。カエルは、今は無視

2 **2**の部屋上段まで戻り、ふみスイッチのあたりから、下段中央にある木の花のトーチを弓で撃つ。手前の火の灯ったトーチを通過させてねらうと、木の花のトーチに火が移せるはずだ。木の花が動き出したら、**11**の部屋への扉前から木の花の上へ移動しよう。いま灯したトーチを火種に、今度は部屋のすみにあるトーチを弓矢で灯す。これで**11**の部屋に入れるようになる。

⬅写真のようにトーチをねらい続ける。木の花の回転にしたがって火種トーチが弓とねらっているトーチの一直線上にきたら、すかさず矢を放とう。かなり難しいです、これ

11 先に弓矢でドラゴンフライやスタルチュラを倒しておくと、空中移動がラク。正面のハシゴを降りて、入口側カベづたいにある足場を、デク花ジャンプで右へ進む。衝撃スイッチが目の前に見えたら、弓で撃つ。柱の上の炎が消えるので、柱の上→衝撃スイッチの上→部屋のいちばん奥へとデク花ジャンプで進もう。炎は一定時間で再び出現するが、猶予は30秒ほどあるのであせる必要はない。

⬆ここから衝撃スイッチをねらう。矢がもったいなければシャボンでもOKだけど、かえって難しい

⬆ここの水中はリンクでもOK。いちばん奥から戻ってくるときは、水中に飛び込めばいい

はみだしゼルダ

カカシに録音した曲を、決められた場所で吹けばカカシを呼び出せるのは前作どおり。このとき、クロックタウンの2体のカカシのうち、1体はいなくなっている。やっぱり兄弟だったんだ…。

魔法のキノコは、不思議の森以外でも手に入れることができる。たとえばタルミナ平原にいくつかある隠し穴の中だ。キノコをコタケに持っていけば、最初はタダで青いクスリをゲットできるぞ。

BOSS 密林仮面戦士オドルワ

これまでの『ゼルダ』シリーズとは違い、「このボスにはこの倒し方」という明確な攻略法はない。とくに、このオドルワは状況に応じてさまざまな攻略法が考えられる（これは後から何度もプレイすることと無関係ではない）。バクダンも有効だし、持っていなければボス部屋にあるバクダン花を利用してもいい。デク花ジャンプで上空からデクの実を当ててもいいし、ひたすら剣で攻撃するのもテだ。

⬅まあ、そうは言ってもダンジョンアイテムは有効だ。Z注目で弓を撃つ。ボスも防御するが、かならず大きな攻撃のあとにスキができるはず。弓でダメージを与えたら近づいて剣で斬ろう。ボスの攻撃はひたすら盾で防御すること

STEP.1 「誓いの号令」を覚えよう

オドルワに勝つと、**オドルワの亡骸**をゲットできる（これはお面画面ではなく、コレクト画面に記録される。4つの神殿のボスを倒せば、この画面に4つの亡骸がそろうはずだ）。このとき新たなメロディー「誓いの号令」を覚えることができる。やがて必要になるたいせつなメロディーだ。

STEP.2 デク姫をビンに入れて運ぼう

ボスの部屋から12の部屋にワープしてくる。ツタを剣で斬ると、ようやく捕らえられていたデク姫に会うことができる。ビンに彼女を入れて、デクナッツ王のもとに運んであげよう。

⬆まさかデク姫をビンに入れることができるとは…。彼女いわく、きゅうくつなんだって。そりゃそうだ

⬆12の部屋から出ると、ちょうど神殿の入口の反対側に出られる。正面に進めば沼地へ戻れるぞ

⬅沼地からはすっかり毒が消えている。もちろんセーブすれば、再び毒沼に戻ってしまうが…。つかの間の平和な沼地を楽しもう

STEP.3 デクナッツのほこら

デク姫を助けたお礼として、執事が何かを用意してくれたようだ。デクナッツの城前を、マメまきポイントとは反対の方向に進んで行こう。デクナッツのほこらで執事が待っているので、彼を見失わないようにひたすら追いかけよう。執事を見失い、まごまごしているとスタート地点に戻されてしまうぞ。

⬆基本的にはデクナッツリンクで追いかければよい。ときどき水面があるので、ピッ、ピッと跳ねて行ける

⬆オートジャンプを利用しないと渡れない足場はリンクの出番。お面をセットしたCボタンを2度押しして、素早く変身

⬅追いかけっこの終盤で、足場が炎に包まれている場所がある。すかさず衝撃スイッチを弓で撃つこと。ゴールは間近だ

⬅執事のお礼はブーさんのお面。これをつけていると、魔法のキノコのありかがかぎつけられる（左の写真のように紫色で表示される）。これをビンですくいとり、コタケに渡せば、青いクスリ（体力・魔法力ともに回復）をゲットできるのだ

ブーさんのお面

ハートのかけら

➡不思議の森でコウメを助けた状態、沼地が平和になった状態、この2条件をクリアしていると、ボートクルーズで的あてゲームができる。このミニゲームをクリアすればゲットできる

●PART.5● 山里～ゴロンのほこら

この寒さ、なんとかしてほしいゴロ

次にめざすのは北だ。雪に覆われた登山道を進めば、やがて山里にたどりつくぞ。ここまで来れば、ゴロンたちの住む集落はすぐ近くだ。

STEP.1 弓とバクダンで進め

タルミナ平原から山里へ続く登山道は、大きな氷がジャマして通ることができない。氷の前でチャットの動きに注目しよう。巨大なツララが見つかるはずだ。これを弓で撃てば、氷が割れて先へ進めるようになるぞ。

←途中、道をふさぐ大雪玉はバクダンで破壊できる。バクダンは、町の雑貨屋でボム袋を買っておけば持てるようになる

STEP.2 まことのメガネをゲット

山里から、ふたご島を抜けてゴロンの里に進もう。Aの場所で、フクロウに出会うはずだ。フクロウを追いかけて、離れ山のほこらに無事にたどりつくと、**まことのメガネ**をゲットできるぞ。

←空中を歩けないって？よ～く見ると、フクロウの羽が見えるはず。そこには見えない足場があるのだ。ほこらからの帰りは、まことのメガネを使えば安心

STEP.3 ダルマーニを追いかけて

フクロウに出会った場所に戻ると、ゴロンの幽霊（ダルマーニ）を発見できる。まことのメガネを使わないと見えないぞ。彼を追いかけて、Bの場所にある墓まで行こう。

←氷の浮いた場所は、デクナッツリンクの水面とびが便利

←垂直カベ登りは、まことのメガネでハシゴを確認しながら進もう。途中いくつか別れ道があるが、正解は右→左→右だ

ゴロンの仮面を 手に入れた
ほこり高きゴロンの勇者の魂が
封じ込まれた仮面だ

STEP.4 ゴロンの仮面をゲット

ゴロンの墓場で「いやしの歌」を吹けば、ダルマーニから**ゴロンの仮面**をゲットできる。ゴロンの仮面をつけた状態で墓を動かすと、**温泉のお湯**がわき出てくる。ビンに入れて持ち運べ、氷の前で使えば氷を溶かすことも可能だ。

STEP.5 長老をさがせ

ゴロンのほこらに泣き続けているチビゴロンがいる。スノーヘッドに出かけた長老が戻らないのが原因だ。長老はふたご島～山里あたりの大雪玉に埋もれているが（チャットに注目していれば見つかる）、見つけたとしても氷づけになっている。ゴロンの墓場から温泉のお湯を運び、長老にかけてあげよう。

←温泉のお湯はすぐに冷めてしまうので、まるまりダッシュで急ごう。まずはCの場所の氷を溶かしておくとラク。隠し穴の中にお湯があるのだ

スノーヘッドの神殿
大妖精の泉
スノーヘッド
山里
山のカジ屋
タルミナ平原へ

扉の前でゴロンブレスを使えば中に入れるぞ（この真上にいるゴロンに開けてもらってもいい）

STEP.6 「ゴロンのララバイ」を覚えよう

←長老から「半分だけの子守歌」を教わったら、チビゴロンのところに戻り、「ゴロンのララバイ」を完成させよう

はみだしゼルダ

チビゴロンの部屋からデクの棒で火種を運び、ゴロンのほこらの全トーチを灯すとシャンデリアが回転する。チビゴロンの部屋の前からまるまりジャンプしてシャンデリアに体当たりすると…（つづく）

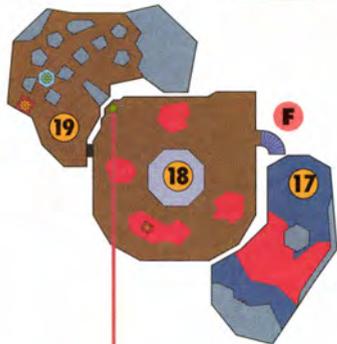
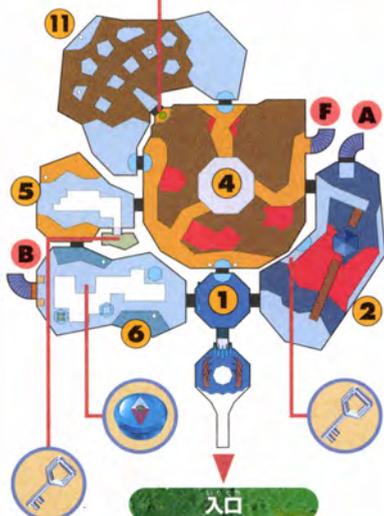
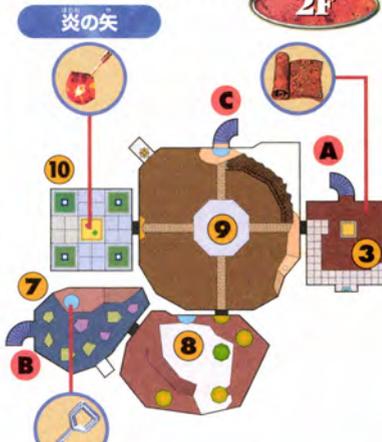
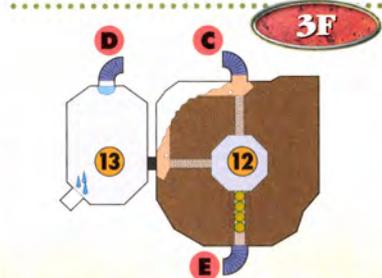
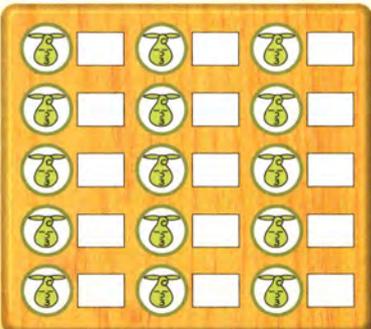
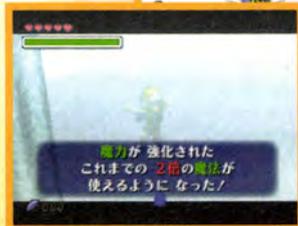
（つづき）特上ロース岩をゲットできる。それを山里の腹減りゴロンまで届けてあげると、ゲーロのお面をゲットできる。春にはできないイベントだ。使い道は、春になったら現れるカエルに聞こう。

冷たいダンジョンを炎の矢でクリアせよ

2番めのダンジョンでは、ゴロンの仮面が大活躍。もちろん、時にはリンクの姿に戻ることもたいせつ。寒～いダンジョンかと思いきや、溶岩地帯もあるゴロ。

STEP.1 「ゴロンのララバイ」で神殿に潜入!

⬅スノーヘッドの神殿へ行くには、山里からさらに登山道を進む。途中、ゴロンリンクのまるまりジャンプでしか越えられない場所がある。神殿前の強風が吹く道は、タイコで「ゴロンのララバイ」を演奏すればOKだ

⬅強風がやんでも大雪玉には注意。ゴロンパンチで破壊しよう。神殿に向かうには左に進んで坂をぐるぐる上がる。右に向かえば、大妖精の泉だ

はぐれ妖精集めを別にして、神殿クリアだけを目指すなら、B1に来る必要はない。ゴロン専用スイッチも1Fのものだけでことたりる。ただし、2の部屋のつり橋渡りに失敗して、17の部屋には何度もお世話になるかもしれない。溶岩地帯は、ゴロンリンクなら平気で歩けるぞ

はぐれ妖精助けたよチェック

⬇神殿内のすべてのはぐれ妖精をさがして、スノーヘッドの大妖精の泉に連れていこう。お礼に、魔法力を2倍にしてくれるぞ

1 うるさいシロボーを剣で倒してから、さかさツララを剣で斬ろう。ブロックはゴロンリンクでないと押せない。奥の部屋のホワイトウルフォスは部屋に入るたびに現れるので、無視したほうがいいかも。まずは**2の部屋**へ。

2 まるまりジャンプで、つり橋を渡る。いちばん手前のフリザドが冷気を吐き終わったらスタートしよう。無事に渡れたら、リンクに戻ってAの階段に向かってジャンプ!

⬅写真のように、まっすぐ奥に進めるようなアプローチ体勢をとっておくこと。失敗すると、B1の17の部屋へ落ちる。2の部屋にはハシゴで戻ってこられる

3 ボムチュウを盾でやりすごし、宝箱から**マップ**をゲット。

4 **2**の部屋経由で、このダンジョンの中心となる**4**の部屋へ。見上げると、はるか高い場所まで足場があるはず。目の前のグレーの岩が柱となって伸び縮みし、それを上の階での足場とするのが、このダンジョンの仕掛けだ。まずは正面に見える扉から**5**の部屋へ進もう。

5 左手の2段ブロックを4マスぶん引き、今度は部屋の奥まで押す。すると上段に宝箱が現れる。セットしたブロックを足場にして、後で取りに来ることになる。ブロックのあった場所から**小さなカギ**をゲットし**4**の部屋へ戻る。

4 赤い扉のカベづたいに立ち、トーチを通して弓を撃てば氷が溶け、**1**の部屋に戻れる。カギつき扉を開き**6**の部屋へ。

6 **コンパス**をゲットして、奥のカベをバクダンで破壊する。現れた階段Bで**7**の部屋へ。炎の矢入手後なら、氷を溶かしてブロックを動かし、上段から**5**の部屋へ行ける。さっきセットした2段ブロックを足場に宝箱が取れる。

7 天井のツララを弓矢で落として、足場を確保する。左手上段の大雪玉を破壊すれば、**小さなカギ**をゲットできる。そのカギを使って**8**の部屋へ進もう。

8 ゴロン専用スイッチをプレスでふんで、**9**の部屋へ。

⬆入口右手のスイッチをふむと、目の前のスイッチがせり上がる。それを足場に、リンクの姿で9への扉の前へ

⬆ゴロンリンクで緑のスイッチをふみ、さっき足場にしたスイッチをふみに戻る。このときはゴロンのままでOK

⬆足場にしたスイッチをふんだら、下段のせり上がっているスイッチにリンクで上がり、そのまま9への扉へ急げ!

9 正面に向かってまるまりジャンプ。今度は右手のカベづたいに、ななめ雪の上をまるまり移動。たどりついた足場から、また正面にまるまりジャンプ。これで**10**の扉の前に来たはずだ。

10 ウィズローブをZ注目して弓で撃つだけ…、と言うのは簡単だが苦戦は必至。冷気は盾で防ぐことができないので、氷づけにされる前に逃げるしかない。倒せば**炎の矢**ゲット。

⬅4カ所の足場をめまぐるしく移動する。こちらもフットワークを軽くして、足場を順にチェックしよう。実体が現れたらZ注目できるので、矢を放て!

2 **9**、**3**の部屋を経由して、**2**の部屋へ。炎の矢で氷と2体のフリザドを溶かせば、**小さなカギ**をゲットできる。

4 炎の矢で2つある緑の扉の氷を溶かす。どちらも**11**の部屋につながっているので、好きなほうの扉を入ろう。

11 ジャマなフリザドを炎の矢で溶かしておき、3本のトーチを炎の矢で灯す。手際よくやらないと、火が消えてしまう。足場を落ちるとB1の**19**の部屋だ。デク花ジャンプで**11**の部屋に戻るか、**18**の部屋→階段F→**4**の部屋という順路でやり直そう。

4 **11**の部屋でトーチを灯せば開く扉を入ると、鉄格子の向こうに見えていたゴロン専用スイッチの小部屋だ。スイッチをプレスでふみ中央の柱を伸ばしたら、**11**→**4**→**1**→**2**を経由して、マップをゲットした**3**の部屋へ。

⬅左がスイッチをふんだ後の4の部屋の状態。右が柱の頂上にあたる15の部屋の状態だ。青い部分はゴロンパンチで壊せるが、それはまた後で…

3 炎の矢で上段のフリザドを溶かすと、目玉スイッチが現れる。今度はそれを撃てば、台座がエレベーターとなり、**9**の部屋へショートカットできる。

9 ななめ雪の下の足場を通り、階段Cをふさぐ氷を溶かす。

12 階段Cで**12**の部屋に入ったら、ななめ雪をまるまりで進み**13**の部屋へ。

13 ヤメンナーは無視してOK。扉をふさぐ氷を溶かして、階段Dで**14**の部屋へ。

14 2体のダイナフォスを倒すかやりすごし、**15**の部屋へ。

15 柱の頂上は、ここまで伸びている。その足場を渡って、正面の**16**の部屋へ。入口手前のさかさツララで、ハートなどの補給をしておこう。

16 ウィズローブと2度目の対決。基本的には**10**の部屋と同じ戦法でいいが、移動する足場が増えている。倒せば、**15**の部屋で**ボス部屋のカギ**をゲットできる。

はみだしゼルダ ダンジョン内の宝箱でなかなか取れないものがあるとき、その中身がカギなのかはぐれ妖精なのか気になるでしょ? カギの入った宝箱は、金色のフチどりがついているのが目印。覚えておこう。

次のページへ

金剛の剣ゲット以降、カジ屋に砂金を持っていくと40ルピーで買い取ってくれる。「相場だよ」と言ってはいるが、信じてはダメ。マニ屋に持っていけば、200ルピーで買ってくれるのだ。

9 ボスカギをゲットしたら、**14**（ダイナフォスは無視）→階段D→**13**（イーノーは無視）→**12**（ななめ雪をまるまり）→階段C→**9**の部屋へ。目の前の柱に青い部分があるはず。2カ所とも、ゴロンパンチで破壊しよう。ちょうどダルマ落としのように、柱がそのぶん縮むのだ。

⬅左が、9でダルマ落としする前の12の部屋の状態。右が、9でダルマ落としした後の12の部屋の状態

12 階段Cで**12**の部屋に戻り、目の前の青い部分をダルマ落とし。ななめ雪で右の足場に移動して、さらにダルマ落とし。ここまでに計4回パンチしたはず。ななめ雪で戻れば、柱の頂上を足場にして、階段Eへ進めるようになった。

⬅左が、12の部屋で1回だけダルマ落としした状態。右がダルマ落としが完了し、階段Eを向いた状態。正面の大雪玉をパンチで壊して進め

15 まるまりジャンプで足場を渡れば、ボス部屋の前だ。

STEP.2 大バクダンをゲットしよう

ゴロンの里の大バクダンの店に行き、大バクダン運びにチャレンジしよう。時間内にゴロンレース場前の大岩を爆破できたら、再びお店に戻ろう。以後、クロックタウンのバクダン屋で、**大バクダン**を買うことができるようになる。

⬆坂道は、先にバクダンを上段に投げておき、まるまりで後を追う。敵はすべて無視して、急げ、急げ

⬆町のバクダン屋では、ゴロンリンクで買うこと。1個50ルピー。危険な商品のため、1個以上持ち歩くことはダメ

STEP.3 大爆走! ゴロンレース

大バクダンでゴロンレース場の入口を開いたら、おまちかねゴロンレースの開幕だ。1位の賞品は、**砂金（ビン）**だ。タイムを縮める走りが勝利につながることは間違いないが、意外なへっぽこタイムでも勝てるときがある。要は、敵のジャマを避けつつ、1位をキープするように心がければいいようだ。ちなみに、一度セーブして時間を戻してしまうと、再びゴロンレースに参加するためにはゴートを倒して春の状態にしなければならない。大バクダンで入口を開けてもムダなのだ。

BOSS 仮面機械獣ゴート

まずは氷づけになっているボスを、炎の矢で起こしてやる。ボスは突然部屋の周囲を走り出すので、まるまりダッシュで追いかけよう。スピードが乗ったときのトゲ状態でボスにぶつかればダメージを与えることができる。これを繰り返せば勝てるはず。走りながら、緑のツボで魔法力の回復も忘れずに。ボスが発射する青い光のタマは、左右に体をふってよけよう。

⬆後半はバクダン＆岩石攻撃をしかけてくる。段差を利用して、上空から体当たりするといい感じ

STEP.4 金剛の剣は最強の武器

山里のカジ屋は、リンクの剣を1日あずかることで**フェザーソード**に鍛えてくれる。しかしこの状態では、刃こぼれをおこしてしまうためいまいち。ゴロンレースでゲットした砂金を持っていき、さらに強力な**金剛の剣**に鍛えてもらおう。

⬅最初の日。ゴートを倒し春にしてから、まずは100ルピー払ってフェザーソードにしてもらう。すぐにゴロンレース場へ

⬆次の日の朝。フェザーソードを取りにいくとき、砂金を持参で。おじさんが「剣を鍛えるか？」と聞いたら、「はい」と答えて砂金を渡そう。最期の日の朝には完成している。セーブしても手元に残るぞ

ハートのかけら

➡ゴロンのほこらの近くにいるアキンドナッツに、沼の権利書を渡す。ゆずってくれたデク花を使って、高い場所にあるハートのかけらをゲット。冬でも春でもお好きなときに

●PART.7● ミルクロード～グレートベイの海岸

エポナに乗って海を目指せ!

最期の日以外は、大きな岩がジャマして入れなかったロマニー牧場…。柵がジャマして進めなかった海方面…。この先、さらに冒険の舞台は広がるぞ!

STEP.1 ミルクロードの大岩を破壊しよう

ミルクロードをふさぐ大岩を、大バクダンで破壊しよう。これで、最初の日から、ロマニー牧場に入ることができる。

STEP.2 おかえりエポナ!

弓矢を持って、とことこ歩いているロマニーに話しかけ、弓の「練習」をしよう。このミニゲームをクリアすると、ロマニーから**「エポナの歌」**を教われる。懐かしいこの歌! これで**エポナ**がリンクのもとに戻ってくるぞ。

⬆練習は何度もできる。これまでの新記録の1分を抜くと、ゴホービは…?

⬆エポナで走れる範囲は広い。牧場、タルミナ平原以外にも、沼地、海岸もOKだ

STEP.3 エポナに乗って海岸へ

タルミナ平原と海岸をつなぐ道は、エポナに乗っていれば越えることができる。砂浜もエポナで走ることができるぞ。

STEP.4 ゾーラのお面をゲット

まずは海へのワープポイントを確保しておきたい。フクロウの石像は海洋研究所前にあるが、リンクでは上がることができない。Aのあたりにゾーラバンド「ダル・ブルー」のギタリスト、ミカウが浮かんでいるので、泳ぎながら彼を砂浜まで押してあげよう。「いやしの歌」で、**ゾーラの仮面**をゲットできる。

⬅Aで泳ぎながら3Dスティックを上下に動かすと、イルカのようにジャンプできる。これで海洋研究所に上がろう。難しいっす

ハートのかけら

この時点でゲットできる、その他のかけらは、となりの「はみだしゼルダ」をチェックしよう!

⬆ロマニー牧場。ドッグレースの景品。調子のよさそうな犬を選ぶこと。犬の調子は、まことの仮面で判断できる

⬆タルミナ平原。海岸入口そばの岩の下。ハチの巣を壊してから、ゾーラリンクで水中にもぐる。デクババに注意

⬆海洋研究所の水槽のサカナに、5匹のサカナをあげる。各地の隠し穴などからサカナをビンで運べばいい

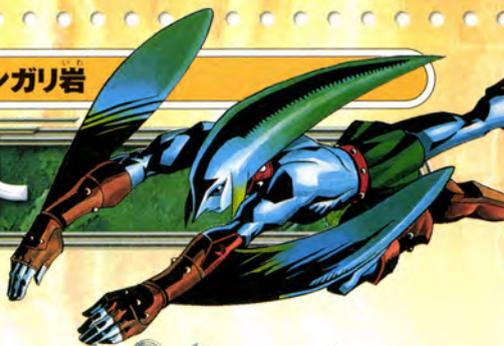
⬅フックショットゲット後、海のクモ館の中。4人のガイコツ兵士たちがいる部屋の暖炉の奥。正しい順番で、カベの飾りを弓で撃つ

⬆海岸マップBの場所。滝の底のライクライクを倒す。地上から弓を撃つとラク

⬆山里からゴロンの里方面に行く途中のふたご島。春になったら氷が溶けるので、ゾーラリンクで水中にもぐる

⬆クロックタウンの宝箱屋。ゴロンリンクでゲームをクリアする。なぜか仮面によってプレイ料金が違う…

はみだしゼルダ

その他のハートのかけら→沼の射的場を2回目パーフェクト（1回目は矢立て）。町の射的場を2回目パーフェクト（1回目は矢立て）。ハニーとダーリンの店3日間パーフェクト。すべて弓が必須。

お待たせ！フックショットゲット

ダル・ブルーのヴォーカリスト、ルルの声を取り戻すために、7つのタマゴを求めて海賊の砦へ。3つめのダンジョンへの道は遠い…。

STEP.1 海賊の砦へ向かえ

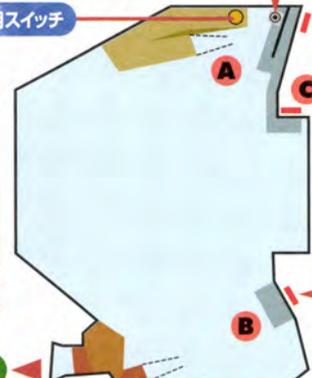
海洋研究所、ゾーラホールで得た情報をまとめると、要するに7つのタマゴを探さなくてはならないようだ。タマゴを求めて、海賊の砦に向かおう。

⬆海賊の砦入口は水中にある。ゾーラリンクで体当たりすれば、木を壊して中に侵入できる

STEP.2 まずはCの場所に進もう

海賊の砦に入ったら、まずは4艘の巡視船に見つからないように水中からAの場所をめざそう。陸に上がるときは、マップのレーダーで最後尾の船が通り過ぎたことを確認すること。ゴロン専用スイッチをふめば、Bの場所（水中）に入口が開く。中はほとんど1本道だ。海賊たちはいないが、トラップや仕掛けは多い。やがてCの場所に出られる。Dを通って、ようやくここからが本番だ。

⬅水流につかまると、またBの場所からやり直し。鉄格子のある部屋では、ゾーラブーメランか弓で衝撃スイッチを作動させ進む

➡望遠鏡のある部屋は、望遠鏡に背中を向けて目の前の空中機雷をゾーラブーメランで破壊し、カベの衝撃スイッチを作動させる。扉を出ればCの場所だ

STEP.3 フックショットをゲット

海賊を弓で撃ち気絶させ、Eの見張り塔からFの入口をめざす。海賊のボスであるアベールが、部屋の上部から見おろせるはずだ。その部屋の宝箱に**フックショット**が入っている。

⬅この部屋では弓は無効。部屋上部の鉄格子からハチの巣をねらえば、ハチに驚いた海賊たちが逃げていく。フックショットを頂戴しよう

出入口対応表

F ⟷ G
アベールのいる部屋。フックショット宝箱。

H → I
J → K
L → M

それぞれ広場からフックショットを使って入る。計3回海賊兵士とのバトルが待ち受けている。勝てば、次の部屋にタマゴがある。

STEP.4 4つのタマゴをビンで集めろ

フックショットをゲットしたら、4つの**タマゴ**集めだ。まず1つめは、そのフックショットをゲットした部屋にある。天井にフックショットを刺し、ゾーラリンクで水槽の中に入ろう。タマゴはビンに入れて持ち運べるが、この時点で3個以下しか持っていなければ、いったん海洋研究所の水槽にタマゴを入れ、また戻って来なければならない。もちろん、この後トンガリ岩でゲットする3個を含めた、計7個を3日間で集めること。

⬅シェルブレードは、もぐった状態でRを押しながらBボタンで倒すとラク。ちなみにクチが開いてないときはダメ

➡Jの入口は気がつきにくい。Hの入口の前にあるフックショットのマトのあたりから、さらに上段のマトをねらおう。海賊とのバトルは、金剛の剣があれば楽勝

はみだしゼルダ

海賊の砦攻略前に持てるビンは5つ。コタケの赤いクスリ。ゴロンレースの砂金。ロマニーのオバケ撃退イベント。あとはクロックタウンで1つ。イカーナ方面の墓地で1つ。見つけた？

STEP.5 タツノオトシゴにガイドしてもらおう

海賊の砦で4つのタマゴを集めたら、残りの3つをさがしにトンガリ岩へ。ここへは**タツノオトシゴ**のガイドなしではたどり着けない。タツノオトシゴは漁師の家にいるが、漁師に海賊の写真を渡す必要がある。写し絵の箱で、撮影しておこう。

⬅海賊の写真は気絶しているところでもいいみたい。ヘンなシュミ…。タツノオトシゴをゲットしたら、65ページのマップC地点へゴー

➡いったんトンガリ岩から海洋研究所に戻ると、タツノオトシゴのガイドはのぞめない。ビンが2個以下なら、自力で2回めを行くしかない

STEP.6 「潮騒のボサノバ」を覚えよう

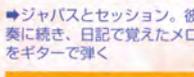
トンガリ岩で残り3つのタマゴをゲットしたら、海洋研究所へ。これで7つのタマゴが集まった。タマゴをすべて水槽に放すと**「潮騒のボサノバ」**を覚えられる。ゾーラのみさきにたたずむ、ルルのもとへ急げ!

⬅トンガリ岩の海ヘビは、最深部ではブーメランで倒そう。中間部のやつは、泳ぎながらバリア攻撃が有効。タマゴは横穴の奥にある

➡ルルの前で、ギターを使い「潮騒のボサノバ」を弾くと、目の前の小島がカメの背中だとわかる。背中の木にフックショットを刺し、第3の神殿へ!

ハートのかけら

⬅ゾーラホール。ドラマーの部屋の天井近くにあるミカウの部屋へフックショットで上る。日記をチェックしたら…

➡ジャバスとセッション。彼の演奏に続き、日記で覚えたメロディをギターで弾く

⬅リーダーの部屋へ行き、リンクの姿でメロディを奏でる。ジャバスの作ったフレーズごと、オカリナで吹くこと

⬅ゾーラホール。ルルの部屋の中にいるアキンドナッツに、山の権利書を渡し、デク花ジャンプでゲットする

⬅海賊の砦。衝撃スイッチのある部屋のオリの中。上段のゴロン専用スイッチを押して、制限時間内にオリの中へ

⬅トンガリ岩。海ヘビを全滅させる。時間に余裕があれば、タマゴ集めに向かったときにゲットしておきたい

⬅フックショットゲット後、海岸のいちばん奥にある滝の上でビーバーレース。最初のごほうびはビン。その後に再挑戦

⬅グレートベイの海岸。海賊の砦方面の岸壁をフックショットで進む。カカシと魔法のマメ、および泉の水が必要

⬅スノーヘッド手前。ゴロンジャンプで進む道から見える岩の上。まことのメガネで足場を確認しながら、最後はフックショットを使ってゲット

●EXTRA● ボンバーズ団員手帳

本筋の攻略はバッチリ進んでも、団員手帳はなかなか進まないという人に、こっそり教える手帳の中身!

グル・グルさん: 1〜2日目の夜に、洗濯場で罪の告白を聞いてあげる。お礼に**ブレー面**がもらえる。それを持ってロマニー牧場のコッコ小屋へ行こう。

ナデクロさん: コッコ小屋でブレー面のマーチ（Bボタン）を使い、ヒヨコを連れて行進する。全てのヒヨコを連れ歩いたら、コッコになる。お礼は、超便利な**ウサギずきん**。

バクダン屋のおばば: 最初の日の深夜、町の北でスリから荷物を守る。お礼は危険な**バクレツのお面**。荷物を守らない場合は、スリのサコンの盗品が後日マニ屋に流れる。

ゴーマン兄弟: 1〜3日目の昼にエポナに乗ってゴーマントラックへ。馬レースに勝てば**ガロのお面**をもらえる。イカーナの谷へ行くには、このお面とフックショットが必要。

ロマニー:ビン
クリミア:
ロマーニのお面

1日目の昼、ロマニーの「練習」をクリア後、深夜2時30分の約束をする。その時間から現れるオバケを弓で撃退し（このときエポナには乗らないほうがラク）、無事に牧場の牛を守ったら、次の日の夕方6時に、クリミアの馬車に乗ってクロックタウンへ。途中、ゴーマントラックで野盗に襲われるので、弓でミルクを守りぬく。

はみだしゼルダ

ミルクを守りぬいたお礼にクリミアさんからもらえるロマーニのお面。これがミルクバーラッテの会員証なのだ。ロマーニのお面ゲット後に、もう1回ミルク守りイベントを成功させると…?